



DIMENZIJE TABLE
42 CM X42 CM.

PREPORUČENO JE ŠTAMPATI
NA A2 FORMATU, OBOSTRANO,
A ZATIM ISJEĆI.

SAVIJTE PREMA ŠEMI BOJA
PROJEKTA DOK SE NE
PRETVORI U KNJIŽICU.

ZAPAMTITE, PREDNJA STRANA
ĆE SADRŽATI LOGO PROJEKTA,
DOK ĆE NA ZADNJOJ BITI
INFORMACIJE "O PROJEKTU"..

KO SU PARTNERI

KORDINATOR

Italija, TDM 2000
tdm2000.org

PARTNERI

ASSOCIATION INTERCULTURA, Francuska
associationintercultura.unblog.fr

COMUNE DI CINISELLO BALSAMO, Italija
comune.cinisellobalsamo.mi.it

CORBIZ CORPORATE BUSINESS SOLUTION, Turska
cor-biz.com

INSTITUTE OF ENTREPRENEURSHIP DEVELOPMENT, Grčka
ied.eu

IUVENTA NEVLADINA ORGANIZACIJA UDRUŽENJE, Srbija
ngoiuventa.org

MEDIA CREATIVA 2020, Španija
mediacreativa.eu

KOJA SU PRAVILA IGRE?

Svi igrači, počinju igru sa startne pozicije. Koristite ponuđene likove kao pijune za igru a ukoliko na vašem pijunu ne postoji lik možete ga nacrtati sami. Na tabli se nalazi 17 polja od početka do kraja igre. Bacanjem kockice se pomerate napred ili nazad. Prvi igrač koji uspešno završi putanju pobeđuje.

Prvi krug je povezan sa špilom karata „Ciljevi Održivog Razvoja“. Drugi krug se odnosi na pitanja koja se nalaze pod karticama naslovljenim „Preduzetništvo“. Finalni krug sa sobom donosi otvorena pitanja na temu „Održivosti u biznisu“. Četvrti špil karata sadrži pomoćne kartice za finalni nivo igre. One mogu da se kupe sa specijalnim tokenima koje igrači osvajaju tačnim odgovorom na svako pitanje koje im tokom igre bude postavljeno.

Tokom svakog poteza, igrač mora da vuče kartu sa vrha špila koji odgovara nivou na kom se igrač trenutno nalazi. Ukoliko igrač tačno odgovori na pitanje, osvaja jedan token. Tokom prva dva kruga, igrači imaju šanse da osvajaju tokene davajući tačne odgovore na pitanja. Kad god se osete spremnim za sledeći nivo, igrači mogu da iskoriste stepenice koje se nalaze na određenim poljima i pređu dalje.

U trećem nivou, igrači moraju da daju detaljni odgovor na otvorena pitanja. Nakon odgovora ostali igrači glasaju kako bi odlučili da li je igrač koji je odgovarao na pitanje dobro rešio slučaj i da li pobeđuje u igri.

O PROJEKTU

Temelj ovog projekta je postavljen još tokom 2018 kada je TDM 2000 planirao strateško partnerstvo pod nazivom „Dodatna vrednost preduzetništva u omladinskom radu (The added value Entrepreneurship in Youth Work SEYW)“ i stvoren je tokom pandemije.

Tokom ovog vremenskog perioda, posmatrali smo koliko društveno/socijalno preduzetništvo i omladinski rad dele zajedničkih stvari u vezi sa podržavanjem održivog razvoja zajednice i kao posledice po individue. Rezultati do kojih su došli kroz SEYW projekat kao i neka istraživanja drugih autora i studija pokazuju da se socijalno preduzetništvo smatra kao jednom od mera za rešavanje društvenih problema i kao važan alat za podršku održivog razvoja.

Pandemija virusa Covid-19 je pokazala ranjivost ekonomskog sistema i socijalnog poretka širom sveta, pa je sad više nego ikad neophodno da se restrukturiira trenutno stanje kroz promociju modela koji su inkluzivniji i ekonomski održivi kroz uvođenje novih pristupa poput obrazovanja o preduzetništvu. U isto vreme kao i organizacije koje rade u ovoj oblasti i mladi moraju da imaju prave alate ne bi li mogli da sa svojim ciljnim grupama rade u polju socijalnog preduzetništva kako bi pokazali odgovornost koju imaju prema društvima gde rade, prema njihovim ciljnim grupama, donatorima i kvalitetno odrade posao.



Co-funded by
the European Union



Agenzia Italiana
per la Gioventù



THE DIDACTIC MINE YOUTH WORK



Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.